

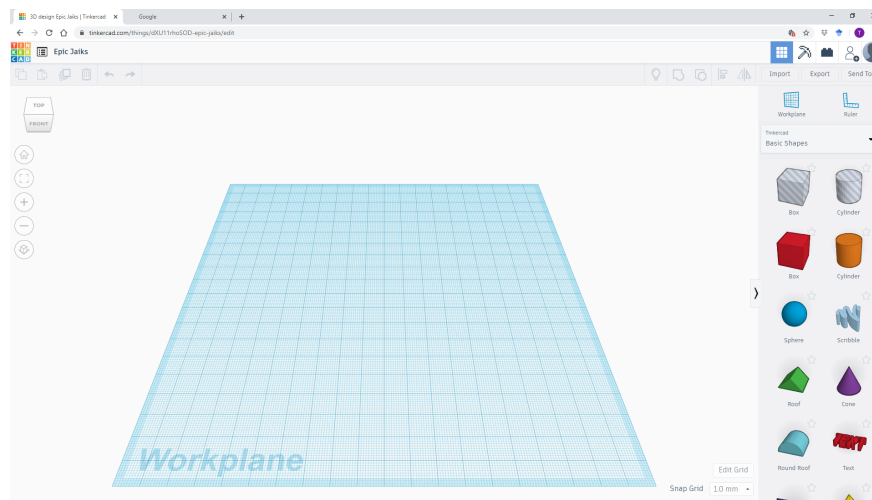
# Cyflwyniad i feddalwedd modelu 3D TinkerCAD

## Cyflwyniad

Mae TinkerCad yn rhaglen modelu 3D sydd ar gael am ddim mewn porwr drwy <https://www.tinkercad.com/> - bydd angen cyfeiriad e-bost i gofrestru. Y tro cyntaf y byddwch chi'n mewngofnodi i'ch cyfrif, bydd yn cynnig tiwtorial o nodweddion i chi weithio drwyddynt. Bydd hyn yn dangos y rheolyddion (controls) sylfaenol sydd gennych ar gyfer y rhaglen.

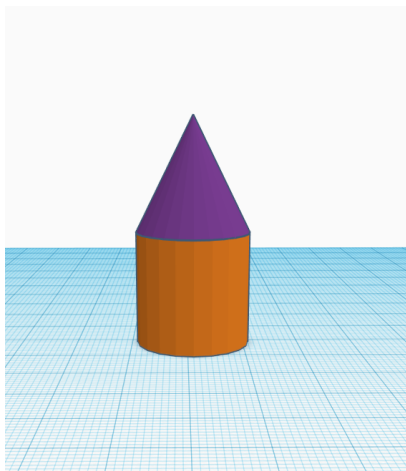
Ar ôl ei gwblhau byddwch yn gallu mynd i dudalen y prosiect lle gallwch edrych ar rai dyluniadau os dymunwch.

Yna mae angen i chi glicio ar lun eich proffil ar y dde uchaf i agor y gwmpen a dewis "+ newydd" i lanlwytho'ch prosiect cyntaf:



Gallwn ddewis siapiau o'r rhestr ar y dde a'u llusgo i'n llwyfan i greu siapiau a dyluniadau newydd. Gadewch inni ddechrau drwy wneud pencil.

1. Ceisiwch ail-greu'r isod:



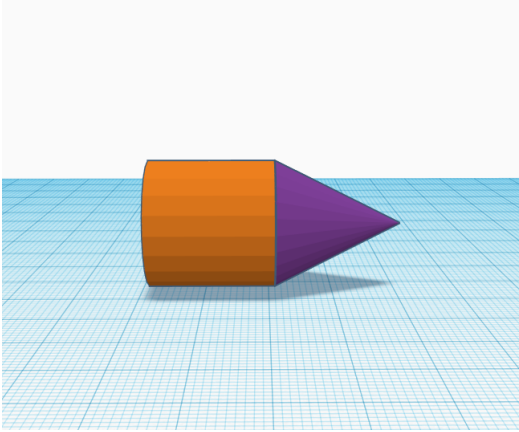
Awgrymiadau:

Bydd hyn yn golygu 'codi' y côn ar ben y silindr.

I wneud hyn dewiswch siâp y côn trwy glicio ar y chwith, yna cliciwch a daliwch y pwyntydd du uwchben y côn a symud y côn i fyny nes ei fod ar yr uchder cywir – sef 20mm.

Yna gallwch chi symud y côn i'w safle ar ben y silindr

2. Nawr i'w gylchdroi a'i ail-leoli i gyd-fynd â'r isod:



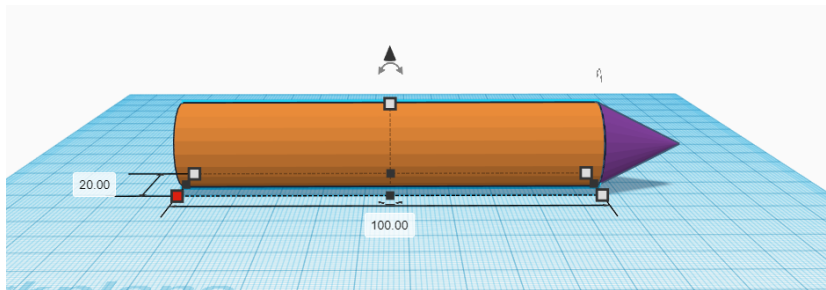
Awgrymiadau:

Gallwch glicio a llusgo blwch dewis (selection box) dros y ddau siâp i'w dewis ac yna eu symud gyda'i gilydd.

I gylchdroi ar ôl dewis y siapiau, cliciwch ar y saeth grom pen-dwbl sydd uwch ei ben a llusgwch i'r cyfeiriad rydych chi ei eisiau 90 gradd.

Yna gollyngwch y gwrthrych cyfan yn ôl i uchder o 0

3. Nawr i'w wneud yn siâp pensel:

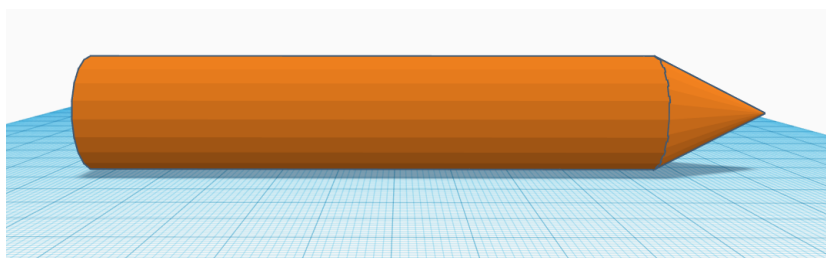


Awgrymiadau:

Dim ond y rhan silindr sydd eisiau i chi ei ddewis.

Gallwch ymestyn y siâp neu, i gael mwy o gywirdeb, gallwch glicio ar y bocs coch a ddangosir yn y llun i wneud i'r hyd ymddangos er mwyn newid pa mor hir ydyw. Cliciwch arno a'i newid eich hun i 100.

4. Mae pensil yn wrthrych sengl felly nawr byddwn yn uno'r ddau siâp i gynhyrchu hyn:



Awgrymiadau:

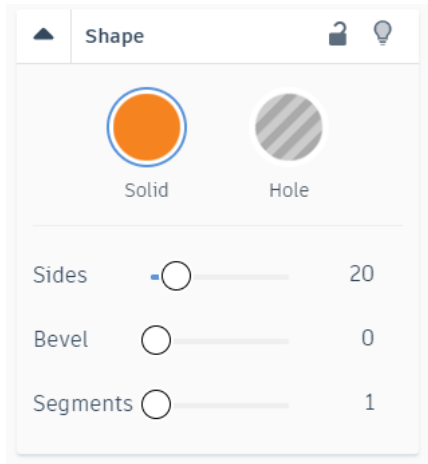
Bydd yn rhaid i chi ddewis y ddau wrthrych. Yna dewiswch yr opsiwn uno (merger) ar y bar uchaf neu pwyswch ctrl + G.

5. Os edrychych yn ofalus ar ein siâp newydd fe welwch nad yw'r silindr a'r côn yn dod at ei gilydd yn llyfn. Felly, mae angen i ni ddadwneud yr uno a chywiro'r uniad.

Awgrymiadau:

Mae saeth dadwneud (undo) ar y bar offer uchaf neu gallwch wasgu Ctrl + Z. Byddwch yn gwybod bod y gwrthrychau wedi'u gwahanu oherwydd byddant yn mynd yn ôl i fod yn ddau liw gwahanol.

Cliciwch ar y silindr i weld ei fanylion:



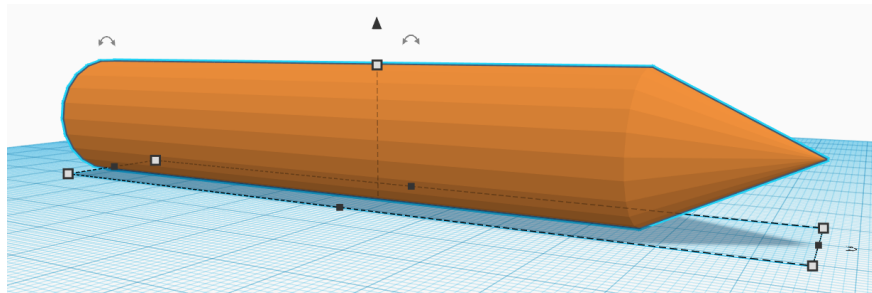
Mae hwn yn dangos fod gan y silindr 20 ochr

Nawr llwythwch yr un wybodaeth ar gyfer y côn.

Sawl ochr sydd gan y côn?

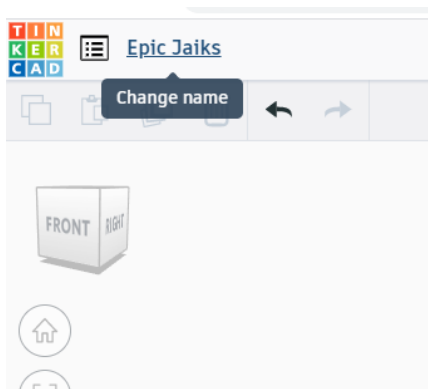
Defnyddiwch y llithrydd i newid nifer yr ochrau ar gyfer y ddau siâp i 22 ochr.

Nawr cyfunwch y ddau siâp eto i greu'r isod:



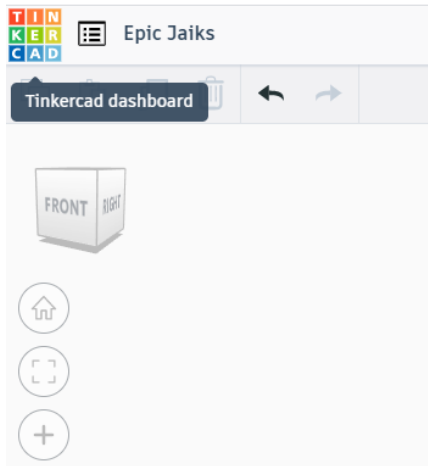
Gallwch weld sut mae'r ddau siâp wedi uno'n fwy llyfn nag o'r blaen.

Gallwch nawr newid enw'r dyluniad hwn i 'bensel'



Da iawn! Rydych bellach wedi cwblhau eich dyluniad cyntaf.

Nawr i fynd allan o'r dyluniad hwn mae angen i chi glicio ar eicon dangosfwrdd TinkerCAD:



Bydd hyn yn mynd â chi i'ch cyfrif lle gallwch weld eich holl ddyluniadau.

Nawr cliciwch ar 'creu dyluniad newydd' ('create new design') i lwytho prosiect gwag newydd a dechrau ar y daflen waith Gwneud Roced.